

Полу-днд — Как это?

В целом, в данной ролевой, помимо уже привычных элементов ролевой игры, мы добавили парочку элементов из днд для нового интересного опыта, а именно - дайсы, характеристики, прокачка уровня и прочее. Разберём-ка поподробнее, как это всё работает.

Ранги

На данный момент существует 5 основных рангов

- ✦ Первопроходец (0-200 очков опыта)
- ✦ Познающий основы (200-450 очков опыта)
- ✦ Осведомлённый (450-750 очков опыта)
- ✦ Известный (750-1100 очков опыта)
- ✦ Легендарный (1100-1500 очков опыта)

Как же зарабатывать очки? Просто роля и выполняя всякие действия.

Классы

В нашей ролевой есть несколько классов и подклассов, что решают ваш путь в данном мире и также даёт дополнительные баффы.

Воины

Всегда сражался за свой кусок хлеба в криминальном мире? Или же служил в армии? Что ж, жизнь тебя точно знатно помотала, а ведь это только начало! Но, теперь у тебя точно есть мощь, чтобы дать всем отпор.

Подклассы:

1. Боец.

Вы решаете свои проблемы кулаками. Скорее всего, частый гость бойцовского клуба, ну или только собираетесь. Возможно, это станет действительно вашим местом

+2 к силе

+2 к телу

+ 1,5 множитель ко всем боям в бойцовском клубе.

2. Стрелок

Может силы у вас и не особо много, но вы уж точно не менее смертоносный. Всё же, от пули тоже мало кто выживает

+2 к ловкости

+1 к телу

С начала игры доступно одно однострельное оружие

3. Солдат

Присуще Пилтоверу. Изнурительные тренировки не сдвинули тебя с "правильного" пути, и сделали из тебя продвинутого вояку.

+2 к ловкости

+1 к телу

+1 к силе

Оружие доступно только тогда, когда есть приказ от начальства.

Хексхабы

Технологии в этом мире прочно связаны с хекстеком. И, чтобы всё не вышло из под контроля, нужны те, кто будет внимательно смотреть за состоянием хекстека. Либо же, использовать возможности в своих целях

Подклассы:

1. Хексхакеры

Свойственны Зауну. Они умеют с помощью специальных устройств попадать в хекс-пространство. Их душа может практически спокойно ходить по какой-то части зоны.

+2 к мудрости

+2 к интеллекту

Непереносное устройство перемещения в хекс-пространство с нестабильным хекстеком, который нельзя достать с устройства

На начале даётся два Вдохновения дополнительно (из-за сложности класса)

2. Хекскодеры

Свойственно Пилтоверу. Помимо возможности перемещаться в хекс-пространство, есть возможность модифицировать свой хекстек и использовать под свои нужды.

+2 к мудрости

+2 к интеллекту

Переносное устройство с стабильным хекстеком и возможность кидать броски с преимуществом

Механики

Не менее важный класс, у которого ручки именно с нужного места. Они могут как и чинить устройства, транспорт, так и создавать что-то абсолютно новое. Присуще как и Пилтоверу, так и Зауну

Подклассы:

1. Изобретатель

Может продумывать свои схемы и предметы, также может их модифицировать или улучшать

+2 к мудрости

+2 к интеллекту

Достаточно найти нужные детали или части, чтобы начать работу

Для успешного выполнения потребуется не менее 16 выбитых очков в дайсе

2. Механик-модификатор

Он может только улучшать и модифицировать уже готовые предметы

+2 к мудрости

+2 к интеллекту

Для успешного выполнения нужно уже практически готовый предмет для модификации и не менее 10 выбитых очков в дайсе

Доки

Мы можем мало представить себе жизнь без докторов. Так же и в этом мире

Подклассы:

1. Хексдок

Его главная отличительная черта от остальных – у него в наличии всегда есть хекстек. Да, даже тут этот артефакт нехило так помогает. Так же у хексдочков чаще всего есть навык техники, ведь он по большей части специализируется на установке имплантов. Да, он может установить имплант за хорошую цену, который будет питаться от хекстека. Присущ обычно Пилтоверу.

+2 мудрость

+2 ловкость

Если находится в Пилтовере, может заказать хекстек (не более 1 в инвентаре). Если же внезапно оказывается в Зауне, может либо обслуживать клиентов, у которых он уже есть, либо договориться с химбаронами и доставке.

2. Хирург

Много в чём схожий с хексдочком, только уже без хекстека, да и он может не только импланты устанавливать, а и в принципе проводить серьёзные операции.

+2 мудрость

+2 ловкость

Переносная сумочка со всеми необходимыми инструментами (можно тоже использовать как оружие)

3. Химик

Специализируется на лечении всякими препаратами, начиная с чего-то безобидного и заканчивая мерцанием.

+2 мудрость

+2 интеллект

Постоянный запас мерцания (не больше 2 в инвентаре)

Верхушка

Эдакие политические стороны Пилтовера и Зауна.

Подклассы:

1. Химбароны

Главенствуют в Зауне. Снабжают город мерцанием и нестабильным хекстеком. А также воюют между собой за территории и власть.

+3 харизма

+2 интеллект

Имеют всегда при себе несколько прислуг, которых можно заставить что-то делать.

2. Диллеры

Посредники между химбаронами и простыми жителями. Обычно ищут исполнителей какой-то работы для химбаронов. Именно благодаря им можно и выйти в Лигу. А также, они очень хорошие информаторы

+2 харизма

+2 интеллект

Важное замечание — вы обязаны быть у какого-то химбарона в работниках

3. Корпорат Совета

Правящий в Пилтовере. Подобно химбаронам, у каждого из них есть свои управляемые территории, вот только между советом всё достаточно мирно в этом плане..как минимум, они не враждуют открыто

+2 харизма

+2 интеллект

У каждого есть свои прислуги, будь то торговцы, информаторы и так далее.

4. Торговец

Важная роль в Пилтовере, учитывая, что успех города был достигнут с помощью торговых сделок.

+2 интеллект

+2 харизма

Свой собственный магазин

Возможность путешевствия по Рунтерре

5. Военачальник

По сути тайная от обычных жителей Пилтовера должность. Совет боялся возможных военных действий со стороны Зауна, поэтому они назначили военачальника, дабы тот вёл своё войско солдат

+2 харизма

+2 сила

В рп должен быть один военачальник максимум.

Всегда имеет при себе холодное оружие, которое можно спрятать, а также хилку.

Анкета и её заполнение

Заполнение анкеты для рп в нашей ролевой очень похоже на уже привычный принцип, вот только тут есть некоторые небольшие изменения

Сперва рассмотрим шаблон анкеты:

- Имя
- Возраст
- Рост и вес
- Класс, подкласс
- Внешность и её особенности (ну рука там железная к примеру, и в том духе)
- Характер
- Биография
- Инвентарь
- Свободный пункт (хэджаноны, прочее, что душа пожелает)

Если с остальными пунктами ещё всё предельно понятно, то что насчёт инвентаря? Что в нём должно быть?

Первым делом, у вас должен быть базовый инвентарь, в зависимость от класса.

Класс	Базовый инвентарь	Колич. хексдолларов
Боец	Бинты на руках (можно использовать как хилку) Хлеб и алкогольная выпивка Пропуск в бойцовский клуб	15 хексдолларов
Стрелок	Одно огнестрельное оружие 8 патронов на него	15 хексдолларов
Солдат	Одно холодное оружие + два метательных ножа Пропуск солдата Сухпаёк	15 хексдолларов
Хексхакеры	Устройство для перемещения в хекспространство вместе с встроенным хекстеком	15 хексдолларов

Хекскодеры	Переносное устройство для перемещения в хекспространство, что надевается на голову Отдельно стабильный хекстек	15 хексдолларов
Изобретатель	Сумка с нужными инструментами Небольшие остатки материалов (на выбор ролевика) Защитные очки	15 хексдолларов
Механик-модификатор	Сумка с нужными инструментами Защитные очки	15 хексдолларов
Хексдок	Сумка со всеми нужными инструментами и остатками материалов 1 хекстек (в зависимости от региона, либо стабильный, либо нестабильный)	15 хексдолларов
Хирург	Сумка со всеми нужными инструментами 2 хилки	15 хексдолларов
Химик	2 хилки 2 яда Шприц (можно использовать, как оружие)	15 хексдолларов
Химбароны	2 хилки 1 газовый яд 1 респиратор Пустой огнестрел Свой склад хекстека и мерцания	20 хексдолларов
Диллер	Маленький ножик Пачка сигарет Пропуск в поместье химбарона, на которого он работает	18 хексдолларов
Корпорат Совета	Ключ доступа ко всем дверям в Пилтовере Телохранитель Чип на отслеживание в шее Стабильный хекстек на своё использование	20 хексдолларов
Торговец	Ключ доступа к выходу из Пилтовера Своя собственная лавка Любая хилка или бафф на выбор	18 хексдолларов
Военачальник	Холодное/Огнестрельное оружие на выбор Чип на отслеживание в шее	18 хексдолларов

Если вы хотите придумать свою собственную сборку инвентаря, советуем обратиться к Экко или написать об этом боту для поддержки.

Помимо обычной анкеты у нас есть ещё небольшая анкета боевой карточки, которая показывает, какие у вас характеристики (о них подробнее в следующем пункте)

? А что за пункт такой «Здоровье»?

Этот пункт отвечает за хп вашего персонажа. Во время приключения может произойти то, что вы потеряете немного здоровья. Этот пункт решает, сколько у вас здоровья первоначально. Вам нужно только бросить дайсы на здоровье (Как правильно использовать дайсы, читайте в пункте «Дайсы — как ими пользоваться?»)

Класс	Дайс для броска
Воин	1d10
Хексхаб	1d10
Механики	1d8
Доки	1d8
Верхушка (Кроме военачальника)	1d8
Военачальник	1d10

Характеристики — что это, зачем они и как работают?

Характеристики нужны в принципе в любой ролевой - независимо от жанра. Можно сказать, что это влияет не только на физические и умственные способности, но и на характер, жизненные ценности и предысторию в целом. В данном случае, характеристики помогают разобраться, насколько вы сильны, выносливы, продвинуты в деле и так далее. На начале игры, помимо баффа от класса, даётся 77 очков, которые можно распределить по своему желанию.

Именно характеристики ведут вас по сюжету. Нужно передвинуть предмет? Кидаешь дайс на силу. Хочешь найти что-то важное, что поможет спастись? Тогда дайс интеллекта тебе в помощь. В общей сумме (ну или по крайней мере в нашей ролевой) существует 6 основных характеристик.

Сила

Весьма просто. Обозначает, насколько сильный ваш персонаж. Используется в случаях, когда нужно применить физическую силу - к примеру, ударить противника, отодвинуть какой-то тяжёлый предмет в сторону.

Ловкость

Решает, насколько хорошо твой персонаж может попасть в цель или увернуться от кого-то. Ну либо же пролезть куда-то.

Тело

Обозначает твою выносливость. К примеру, выдержал ли ты удар. Также используется, когда нужно кинуть дайс на здоровье (о нём подробнее тут).

Мудрость

Показывает, насколько умный персонаж. К примеру, кидок используется, когда хексхаб хочет достать какую-то информацию из источников.

Интеллект

Важно для подмечания всяких предметов, что могут понадобиться в путешествии, либо для обследования территории.

Харизма

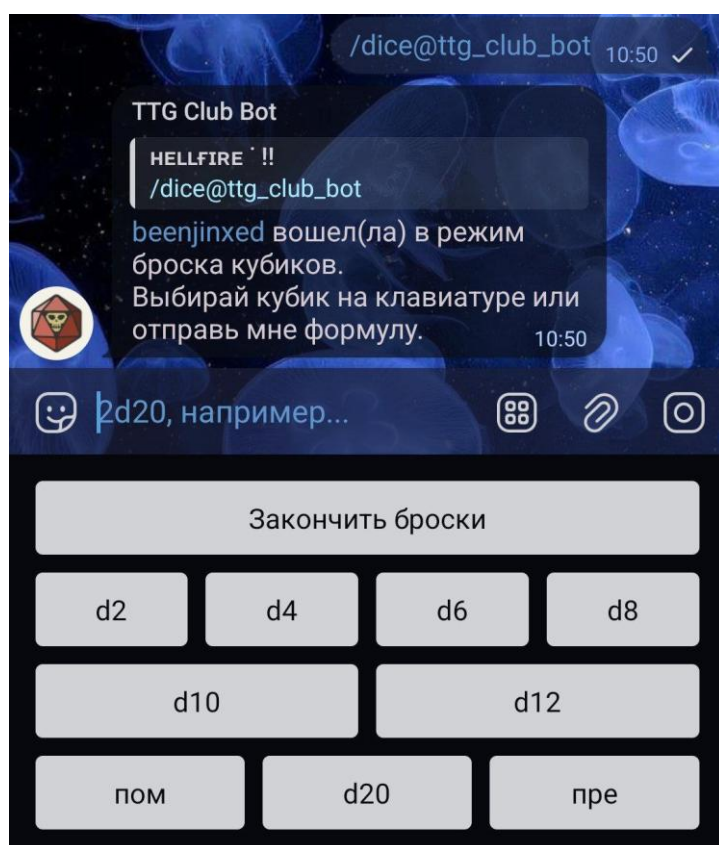
Не менее важный навык коммуникации, особенно когда хочешь склонить на свою сторону.

Дайсы — как ими пользоваться?

Очень важная часть любой днд партии, в частности в нашей ролевой правила с дайсами очень важно соблюдать, ведь именно они решают, как повернёт ваша судьба. На самом деле, это вовсе не сложная тема, так что мы быстренько с ней разберёмся.

В нашем чате находятся целых два бота по дайсам - @ttg_club_bot и @hexik_bot

Увы, второй сейчас находится в разработке, так что мы рассмотрим, как всё делать на основе @ttg_club_bot.



Бот запускается командой на скрине. Не волнуйся, друг — эта команда уже стоит в закрепе, ты её точно не потеряешь. Собственно, тебе открывается такая клавиатура с непонятными циферками и буквами. Но всё проще, чем ты думаешь. К примеру d2 означает, что на дайсе есть только 1 и 2. То есть, бросив этот дайс, ты можешь получить либо 1, либо два. С d4 число возможных чисел возвышается до 1, 2, 3 и 4. Ну и по тому же принципу с остальными дайсами.

Мы будем чаще всего использовать дайс d20 для действий. И сразу же, в глаза падает два дополнительных пункта рядом: пом и пре. Что же они означают?

А они означают помеха и преимущество. Порой, персонаж находится в ситуации, где ему сложно предпринять какое-то действие – к примеру, у персонажа повредилась нога и он уже не может использовать ловкость так, как ранее. Либо же наоборот — персонаж находится за спиной противника и он имеет большое преимущество над ним, ведь может

легко нанести удар. В таких случаях мы и используем Преимущество или Помеху. Единственная отличительная черта тут — бот кидает два дайсы, а затем выбирает или самый худший бросок (если Помеха) или самый лучший бросок (если Преимущество)

Собственно, результаты броска будут влиять на ваш игровой опыт. К примеру, если ты выбил чистую двадцатку в попытке сделать своё действие, ты полностью успешно выполняешь его, в точности так, как хотел его выполнить. Если же выпадает 1 — то это полный провал и ты можешь даже случайно навредить себе.

Не менее важно так же учитывать модификаторы своего персонажа, которые ты наверняка уже успел заметить во время создания анкеты. Да-да, именно те большие циферки, что менялись соответственно с твоим распределением очков. В зависимости от модификатора, ты можешь добавлять себе очки, выбитые в дайсах. К примеру, тебе выпало 15 на Ловкость, а в твоей анкете на этом пункте стоит модификатор 2, значит ты добавляешь к выбитой 15 ещё 2, в результате получая 17. (бот, который делает это автоматически, всё ещё находится в разработке).

И всё же, главный вопрос — а как же решать, как именно выполнить то или иное действие в ролевой и как это прописать правильнее? Можно либо дописать пост до того момента, когда уже нужно будет делать бросок и тогда «гейммастер» (в данном случае Экко) коротко допишет, что случилось после его действия, дабы дать понять, как двигаться дальше. Либо же, можно заранее продумать пост, кинуть дайсы и тоже обсудить с Экко, как пойдёт история, и только тогда уже писать полноценный пост без прерывания на комментарии от гейммастера. Либо же, можно всё и самому продумать, только будьте честными с выбитыми результатами

А как лечиться?

Есть несколько способов, как похилить своего персонажа

Хилкой

Да, именно так. Хилку можно купить за хексдоллары в любой аптеке.

Предмет	Цена
Бинт (+2 хп)	3 хексдоллара
Обезболивающее	2 хексдоллара
Мерцание (нельзя купить в Пилтовере, +8 хп)	8 хексдолларов
Адреналин	6 хексдолларов

Еда

Можно покушать тоже в какой-то из забегаловок

Перекус	Цена
Небольшой (+1 хп)	2 хексдоллара
Средний (+2 хп)	3 хексдоллара

Большой (+4 хп)

4 хексдоллара

Короткий отдых

Можно устроить короткий отдых. За каждый уровень вам даётся один дайс Здоровья, который можно кинуть во время короткого отдыха (1d8). Сколько выпадет, столько и восстановится здоровья.

Долгий отдых

По сути, персонаж ложится спать. После отдыха восстанавливается всё хп.

А я помер случайно.. Как быть?

Хах, явно был неудачный день на броски.. Но ты не волнуйся, тут есть несколько способов решить эту проблему

Вдохновение

Вдохновением считается перебросок дайсов. Так что, если тебе выпало какое-то плохое число, ты можешь перебросить дайсы, если у тебя в наличии есть Вдохновение. Его можно получить, взаимодействуя с миром, выполняя всякое, получать опыт. В целом, мастер будет говорить каждый раз, когда ты получаешь вдохновение.

Спасброски

Если же у тебя случилась эта ситуация, где твой персонаж достиг 0 хп, тебе предстоит кидать спасброски на 1d20. Если ты получаешь 10 очков и более, ты получаешь плюс, если же меньше, тогда минус. Если ты наберёшь три минуса, ты умираешь и начинаешь ролить заново. Если же набираешь 3 плюса, то тогда восстанавливаешь 1 хп. Если ты во время бросков получаешь 1, это считается за два минуса, если же получаешь 20 – то тогда восстанавливаешь 1 хп.